

Règles du Jeu de Dames International

Le matériel

La marche des pièces

La prise

Les irrégularités

La fin de partie égale

Le résultat

Vocabulaire : si vous avez le trait, cela signifie que c'est à vous de jouer.

Le matériel :

1)Le jeu de dames 3D se joue sur une pyramide à base carré dessinée par 100 cubes égaux, alternativement claires et foncées.

2)Le jeu se joue sur les cases foncées du damier. Il y a donc 50 cubes actifs. Les côtés des pyramides forment 5 damiers 2 D éclatés dans l'espace : un damier en vue de dessus (qui possède 100 cubes) et 4 damiers de côtés qui possèdent 55 cubes chacun.

3)**Le damier de dessus doit être placé de sorte que la première case de gauche, pour chaque joueur, soit une case foncée.**

4)Le jeu de dames 3d se joue avec 20 pions blancs (ou clairs) et 20 pions noirs (ou foncés). Avant de débiter une partie, les 20 pions clairs et les 20 pions foncés sont disposés sur les 4 premières rangées du damier de dessus de chaque joueur.

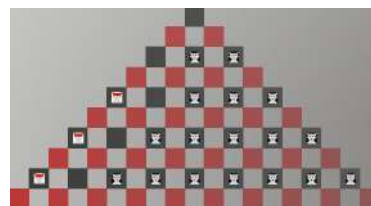
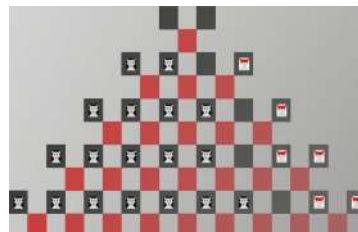
Position initiale

Damier de dessus :



= pions

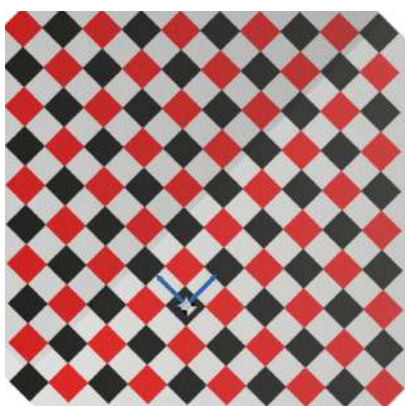
Damiers de côté :



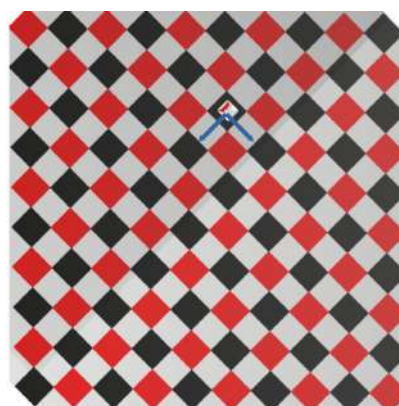
Les cases en blanc
représentent du
vide.

La marche des pièces

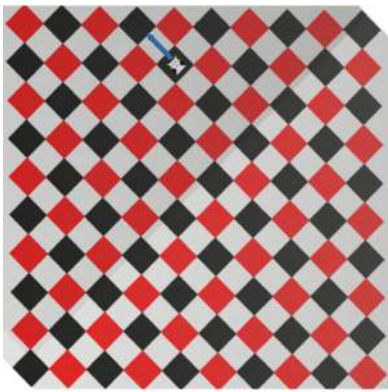
- 1) Il existe deux types de pièces : les pions et les dames.
- 2) **Le premier coup est toujours joué par les clairs.** Les adversaires jouent un coup chacun à tour de rôle avec leurs pièces.
- 3) Un pion se déplace obligatoirement dans le **damier de dessus** vers l'avant, en diagonale, d'une case sur une case libre de la rangée suivante.



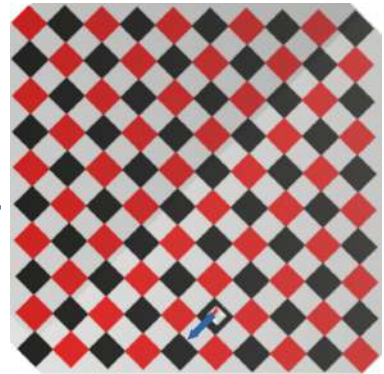
Un pion se déplace vers
l'avant, en diagonale, sur
une case libre de la rangée
suivante.



- 4) Lorsqu'il atteint la dernière rangée, le pion devient dame. Pour cela, on retourne le pion (signe distinctif).



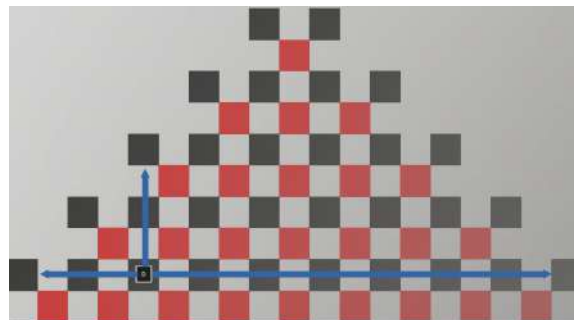
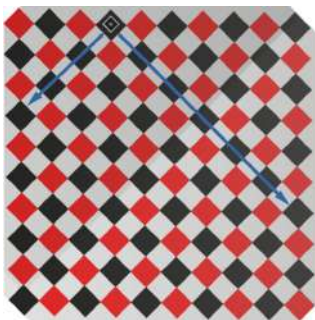
Lorsqu'il atteint la dernière
rangée, le pion devient dame.



5) Une dame doit attendre que l'adversaire ait joué au moins une fois avant d'entrer en action.

Une dame se déplace en arrière ou en avant sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe. Elle peut, contrairement aux pions, utiliser les damiers de côté.

Elle peut donc se poser, au-delà de cases libres, sur une case libre éloignée.



6) Une dame se déplace en arrière ou en avant sur les cases libres de la diagonale qu'elle occupe.

Remarque : le déplacement s'inscrit dans un damier, par exemple la dame ne peut faire le tour de la pyramide dans les damiers de côtés.

7) Elle peut donc se poser, au-delà de cases libres, sur une case libre éloignée.

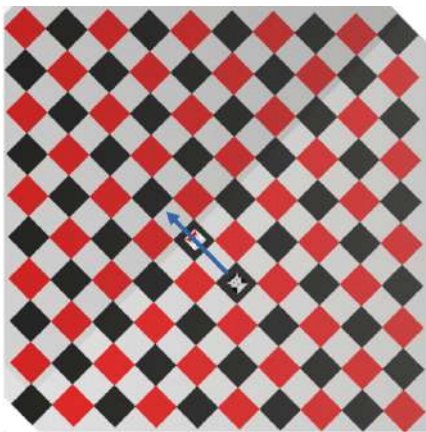
8) Pour un joueur à qui c'est le tour de jouer, le fait de toucher une de ses pièces jouables implique l'obligation de jouer cette pièce, pour autant que cela soit possible.

9) Tant qu'une pièce touchée ou en cours de déplacement n'a pas été lâchée, il est permis de la poser sur une autre case, pour autant que cela soit possible.

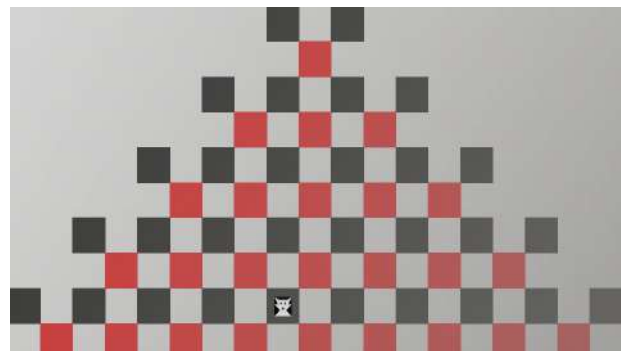
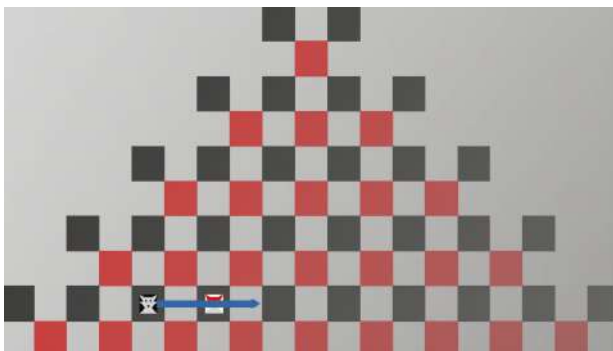
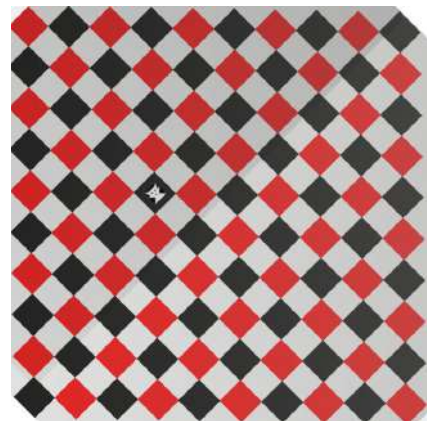
10) Le joueur qui a le trait et qui désire replacer correctement une ou plusieurs pièces doit le notifier d'avance et distinctement à l'adversaire par la formule "j'adoube".

La prise

- 1) La prise des pièces adverse est **obligatoire** et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière.
- 2) Lorsqu'un pion se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre.
- 3) Cette pièce adverse est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par un pion.

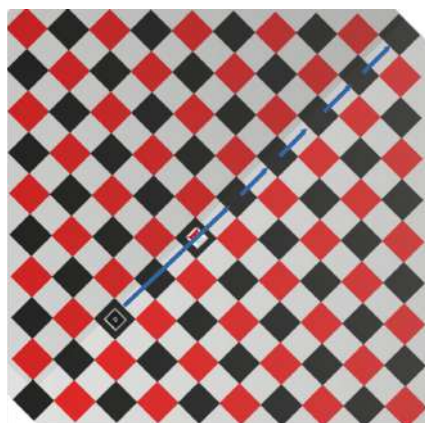


Un pion effectue une prise en passant au-dessus d'un pion adverse. Il se rend alors sur la case suivante et enlève le pion adverse.



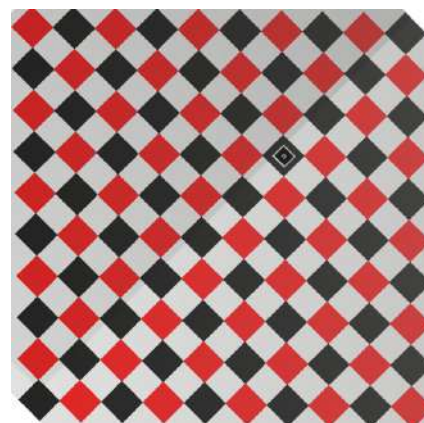
- 4) Lorsqu'une dame se trouve en présence sur la même diagonale, directement ou à distance, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouvent une ou plusieurs cases libres, elle doit

obligatoirement passer par-dessus cette pièce et occuper, au choix, une des cases libres. Cette pièce est alors enlevée du damier. Cette opération complète est la prise par une dame.

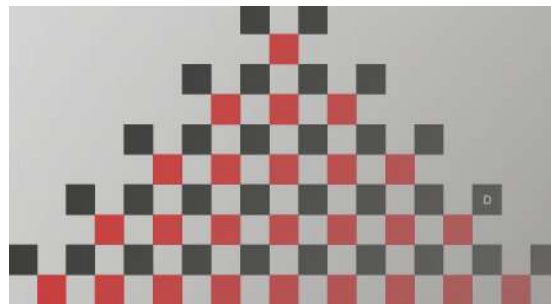
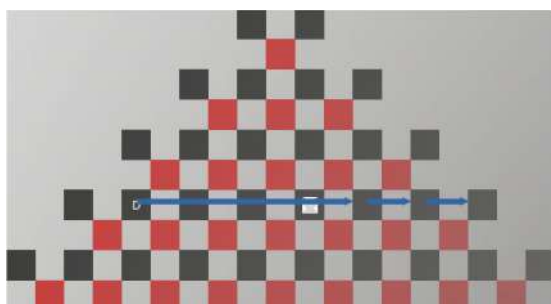


La dame peut effectuer une prise à distance.

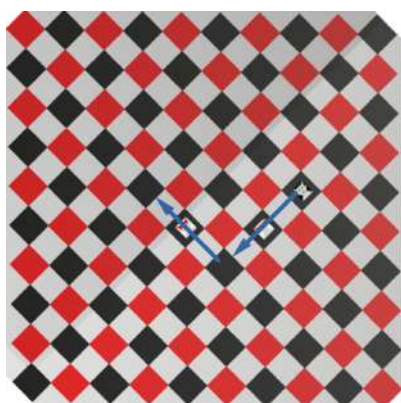
La pièce à prendre doit se situer sur la même diagonale que la dame et il faut également une case vide derrière.



La dame s'arrête sur la case libre de son choix située après la pièce prise.



5) Lorsqu'au cours d'une prise par un pion, celui-ci se trouve à nouveau en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper la case libre se trouvant derrière la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Après chaque prise, le pion peut changer de damier pour envisager la prise suivante. Cette opération complète est une rafle

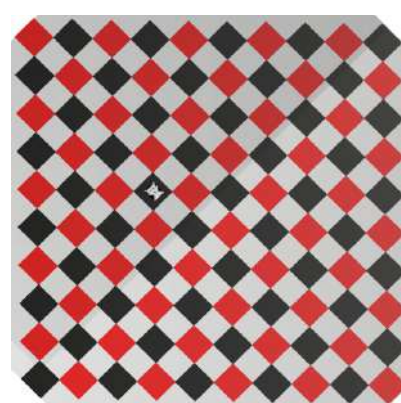


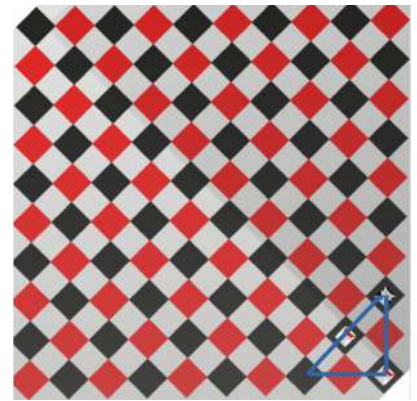
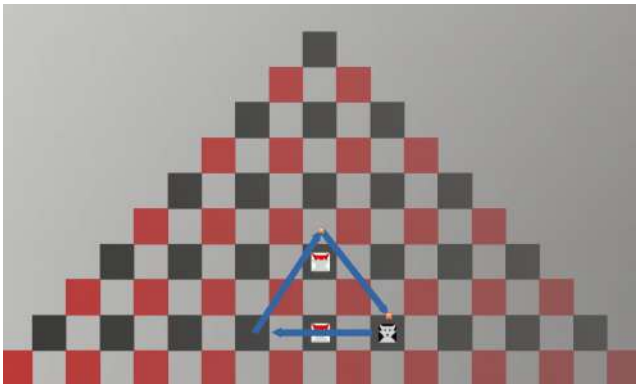
par un pion.

Le pion prend également

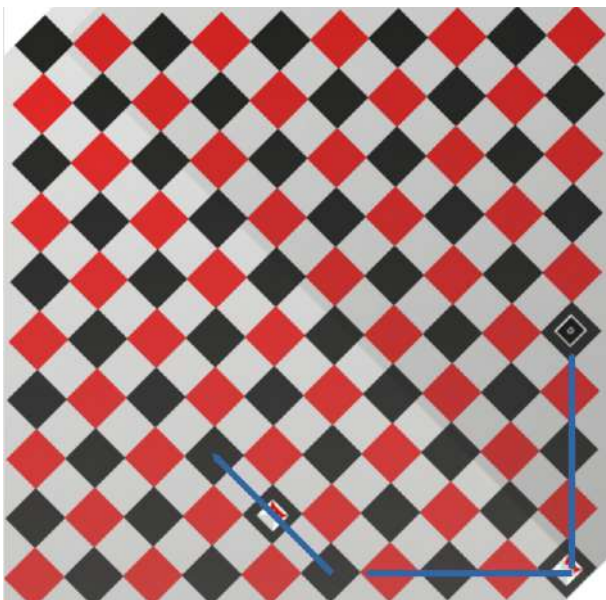
vers l'arrière et peut

changer de damier après chaque prise.





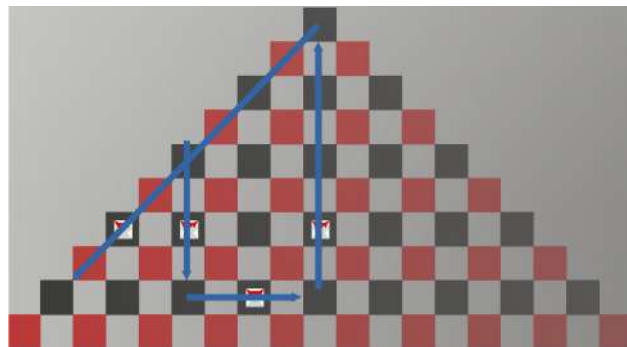
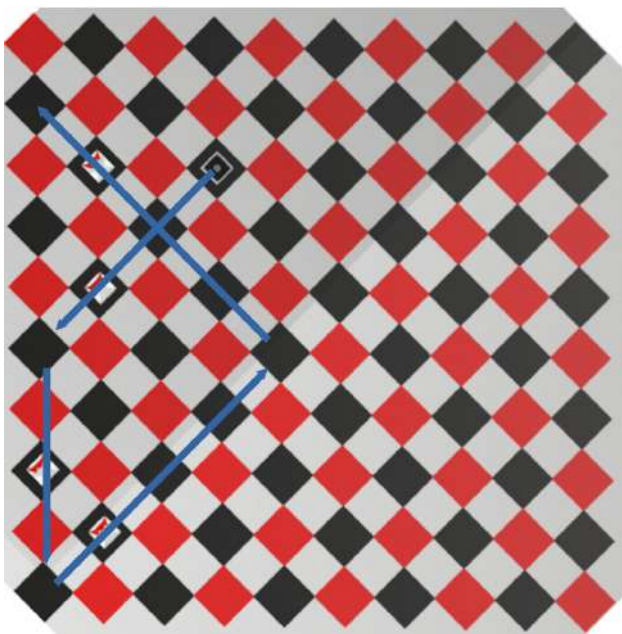
6) Lorsqu'au cours d'une prise par une dame, celle-ci se trouve à nouveau en présence, sur une même diagonale dans le même damier ou un autre, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une ou plusieurs cases libres, elle doit obligatoirement sauter par dessus cette seconde pièce, voire d'une troisième et ainsi de suite, et occuper au choix une case libre se trouvant derrière et sur la même diagonale que la dernière pièce capturée. Les pièces adverses ainsi capturées sont ensuite enlevées du damier dans l'ordre de la prise. Cette opération complète est une rafle par une dame.



Au cours d'une prise, la dame change de direction ou de damier pour prendre d'autres pièces.

7) Au cours d'une rafle, il est interdit de passer au-dessus de ses propres pièces.

8) Au cours d'une rafle, il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse.

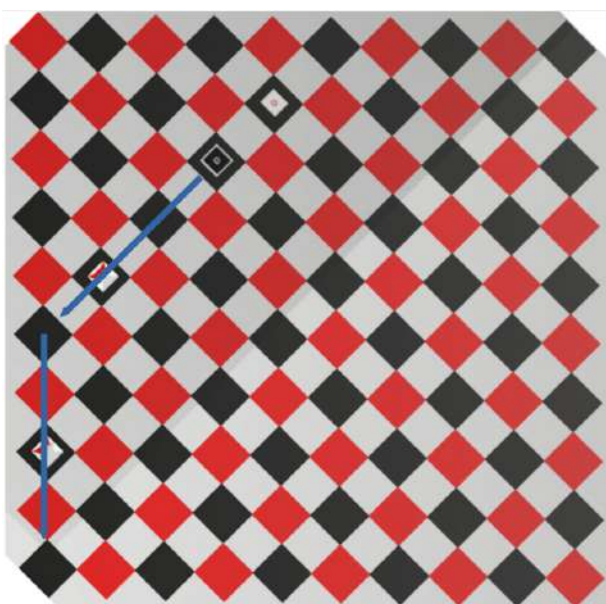


Il est permis de passer plusieurs fois sur une même case libre. Mais il est interdit de passer plus d'une fois au-dessus d'une même pièce adverse.

9) Une rafle doit être clairement indiquée, pièce par pièce, en posant la pièce preneuse sur la case de saut, le temps d'y passer, et en déposant cette pièce sur la case terminale.

10) Les pièces prises ne peuvent être enlevées du damier qu'à l'issue de l'exécution complète de la rafle.

11) La prise du plus grand nombre de pièces est prioritaire, donc obligatoire. Dans ce cas, une dame compte pour une pièce, tout comme un pion. Elle ne confère nulle priorité et n'impose aucune obligation.



Ici, les noirs doivent prendre deux pions blancs.

Ils ne peuvent pas prendre la dame blanche !

12) Si les pièces à prendre sont en nombre égal dans deux ou plusieurs possibilités de prise ou de rafle, le joueur est libre de choisir une de ces possibilités, soit avec un pion, soit avec une dame.

13) Un pion qui au cours d'une rafle, ne fait que passer sur une des 5 cases de la rangée de base adverse reste un pion lorsque la rafle est terminée.

Les irrégularités

1) Si un des joueurs a commis une irrégularité, son adversaire a seul le droit de décider si l'irrégularité doit être rectifiée ou si, au contraire, elle doit être maintenue. Quelques exemples d'irrégularité :

- Jouer deux fois de suite
- Jouer une pièce de l'adversaire
- Jouer une pièce alors qu'une prise ou une rafle est possible
- Enlever sans raison des pièces de l'adversaire ou ses propres pièces
- Prendre un nombre inférieur ou supérieur de pièces possibles à prendre
- S'arrêter dans l'exécution d'une rafle
- Enlever irrégulièrement une pièce, au cours d'une rafle non terminée

2) Si un joueur refuse de se soumettre au règlement officiel du jeu, son adversaire est en droit de l'y obliger.

La fin de partie égale

1) La fin de partie est considérée comme égale lorsque la même position se représente pour la troisième fois, le même joueur ayant le trait.

2) Si, durant 25 coups, il n'y a ni déplacement de pion ni prise, la fin de partie est considérée comme égale.

3) S'il n'y a plus que trois dames, deux dames et un pion, ou une dame et deux pions contre une dame, la fin de partie sera considérée comme égale lorsque les deux joueurs auront encore joué chacun 16 coups au maximum.

4) Pour autant qu'il n'y ait pas de phase de jeu en cours, la fin de partie de deux dames contre une dame, et a fortiori, de une dame contre une dame, sera considérée égale.

Le résultat

1) Le gain est obtenu par un joueur lorsque son adversaire :

- Abandonne la partie
- Se trouve dans l'impossibilité de jouer alors qu'il a le trait
- N'a plus de pièces

2) L'égalité, dénommée aussi remise ou nulle, est obtenue pour chacun des adversaires :

- Qui la déclare, de commun accord
- Lorsqu'aucun des deux ne parvient au gain